

IES PLURILINGÜE DE AMES

ALDEAS

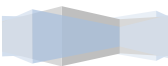
Aprender emprendiendo proyectos reales

Gestión con herramientas digitales de un trabajo de investigación, promoción y marketing para el diseño y lanzamiento de un proyecto de emprendimiento social cooperativo sobre los cambios en los espacios físicos y los paisajes sonoros en el entorno del ayuntamiento de Ames.



Contenido

PARTICIPANTES:	2
INTRODUCCIÓN	2
El proyecto en tres pasos:	2
LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS:	2
Las herramientas básicas.....	3
Metodología TPACK	3
Función de la disciplina:.....	4
Requisitos de aprendizaje:	4
Entorno tecnológico:	4
METODOLOGÍA:	5
<i>Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación:</i>	5
<i>El trabajo cooperativo</i>	6
<i>El Trabajo de Campo</i>	7
ÁMBITO DE TRABAJO: etnografía y antropología	7
FASES DEL TRABAJO	8
Temporalización:	9
Plan de trabajo (ver anexo I)	9
INDICADORES DE ÉXITO DEL PROYECTO	9
ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN Y MECANISMOS DE RECOGIDA DE DATOS.....	9



PARTICIPANTES:

Profesorado:

Alicia Eva Garea Traba. Profesora de Antropología y Filosofía (**coordinadora**)

Xoan-Xil López. Profesor de Música

Alumnado: 1º de Bachillerato. Alumnado de Antropología y Música

INTRODUCCIÓN

“Aldeas” es un plan de trabajo que tiene como objetivo fundamental conseguir que el alumnado de antropología en el bachillerato aprenda a diseñar, producir y poner en marcha un proyecto emprendimiento social en el ámbito cultural, de forma que pueda suponer una intervención real en la comunidad en la que se inserta.

Nuestro plan intenta fomentar en el alumnado el emprendimiento social juvenil, un ámbito de actividades en que aunque cada vez tiene mayor presencia en nuestro entorno es aún un gran desconocido. Con nuestra intervención queremos hacer ver al alumnado el ámbito en que los contenidos de estas materias humanísticas pueden ser útiles como proyectos de gestión cultural y del entorno, dotando a la educación de un objetivo teórico-práctico que conecte estudio teórico con resultados inmediatos, dotándola de estrategias de retroalimentación y potenciando las relaciones entre escuela y comunidad social y política

El proyecto en tres pasos:

1. Organizar un equipo de trabajo con el alumnado que ponga al servicio del proyecto los conocimientos y capacidades de cada uno de los miembros, determinando las actuaciones y tareas a llevar a cabo por cada uno y estableciendo en grado de responsabilidad de cada uno de ellos.
2. Realizar un trabajo de investigación que permita determinar la importancia del proyecto, las metodologías necesarias para su desarrollo, el presupuesto necesario para su realización y las posibilidades del mismo.
3. Elaborar todo el material necesario para exponer el proyecto a la comunidad educativa, al Ayuntamiento y a las comunidades de vecinos del entorno, ejecutando al mismo tiempo un **proyecto piloto** que permita visualizar los primeros resultados de la Las nuevas tecnologías han sido un apoyo fundamental en el desarrollo del proyecto en dos aspectos fundamentales:

LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS:

La estrategia elegida para conseguir nuestros objetivos ha sido proponer una tarea de programada que fuera capaz de promover en los estudiantes un aprendizaje de las habilidades con las nuevas tecnologías poniéndolo al servicio de un objetivo práctico que pudiera dar lugar a la ejecución real de un proyecto.

Así debemos distinguir dos ámbitos de uso de las tecnologías diferentes:



1. El entorno de aprendizaje, en que se realizarán las tareas básicas de corrección de documentos, aprendizaje con tutoriales y cualificación del alumnado. básicamente constituido por un aula Moodle alojada en el servidor de la Consellería de Educación
2. El entorno de colaboración y trabajo en grupo por tareas, en el que se gestionará el trabajo del alumnado en la construcción de su proyecto. Será un entorno de producción y no de mero aprendizaje.

Las herramientas básicas

Tanto para la realización de las tareas de investigación del alumnado, como para la elaboración de los productos necesarios para el lanzamiento del proyecto se han usado los equipos informáticos que subministra la Consellería de Cultura, Educación y ordenación universitaria, a través del Programa Abalar 2.0¹, que subministra Ultraportátiles al alumnado para su uso dentro del contexto del Aula. En concreto se han usado 18 Ultraportátiles modelo INVES NOOBI 10, con un sistema operativo basado en GNU Linux y memoria RAM de 1 GB

Como entorno de archivo se han utilizado diferentes plataformas on-line, conectadas entre sí: Google Maps, escoitar.org, Google Plus, Slideshare, Picassa, Blogger...

Las herramientas de producción de contenidos: Libre Office (previamente instalado en los portátiles Abalar, Audacity, Movie Market, Videoscribe...

Instrumentos de fotografía y grabación:

- Cámara compacta Panasonic Lumix FZ y SZ
- Grabadora de audio Sony PCM10

Metodología TPACK

Tpack es un modelo para el desarrollo de los contenidos curriculares que establece relaciones complejas entre: conocimiento disciplinar, pedagógico y tecnológico. 3 ámbitos interrelacionados, queramos o no en la ejecución del curriculum, porque enseñar no se hace más que aplicando herramientas y una mirada pedagógica concreta.

¹ <http://www.edu.xunta.es/espazoAbalar/es/espazo/proxecto-abalar/introduccion>



http://mkoehler.educ.msu.edu/tpack/using_1

La metodología TPACK propone como punto de partida pensar el desarrollo curricular partiendo de 3 presupuestos: Una decisión acerca de la función de la disciplina, una revisión de los requisitos necesarios para que se produzca el aprendizaje y la construcción de un entorno tecnológico. Nuestro proyecto toma decisiones en función de estos tres ámbitos:

Función de la disciplina:

- Aprender a utilizar correctamente los métodos de trabajo intelectual y las técnicas multidisciplinares utilizadas en el campo de las humanidades y las ciencias sociales.
- Habitarse a la investigación como principio esencial para comprender las aplicaciones reales de la ciencia en los entornos físicos y sociales.

Requisitos de aprendizaje:

- Potenciar la autonomía en la toma de decisiones, tiempos de trabajo y el esfuerzo necesario en un trabajo cooperativo para la obtención de resultados satisfactorios.
- Elaborar un producto final que permita hacer objetivable los procesos de trabajo exitosos.

Entorno tecnológico:

Pensamos que la tecnología debe estar al servicio de la consecución de los procesos anteriores consiguiendo y facilitando entre otros tres procesos:

- Búsqueda y gestión de la información: Insistiremos en los procesos de selección de información relevante y la visualización de las características que deben tener los documentos fiable.
- Elaboración de productos digitales orientados a un objetivo ligado al trabajo y de carácter práctico: presentación de resultados, vídeos promocionales, publicación en la red, códigos QR elaboración de

ebooks.... Estes procesos favorecerán la expresión y la comunicación en los nuevos contextos digitales.

- Publicación y comunicación de resultados del trabajo, elaborando a través de diferentes herramientas digitales el material adecuado para ello y adaptado a diferentes entornos de difusión (en el centro docente, en entornos sociales inmediatos, o en la Red)

METODOLOGÍA:

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación:

En nuestra decisión sobre las herramientas tecnológicas a usar en el desarrollo del trabajo propuesto al alumnado ha pesado fundamentalmente la necesidad de transmitir al alumnado la operatividad de las nuevas herramientas digitales en la ejecución de proyectos semi-profesionales y hacer posible la percepción de que los saberes adquiridos en el uso de las nuevas tecnologías en la escuela permite un desempeño real y eficaz en entornos profesionales.

Como estrategia de aprendizaje y producción cooperativa:

- a. Un aula virtual: La plataforma Moodle nos permitió implementar un entorno educativo flexible, intuitivo, seguro y amigable para la adquisición de las herramientas de trabajo intelectual, a través de la realización de tareas vinculadas al trabajo que permitieron aprender haciendo.

<http://www.edu.xunta.es/centros/iesames/aulavirtual/course/view.php?id=216>

The screenshot shows a Moodle course interface. At the top, it says 'Taller aldeas' and 'Está a utilizar actualmente un acceso de invitado (Acceso)'. Below that, there's a navigation bar with 'AV' and 'aldeas'. The main content area is titled 'Esquema de tema' and contains a central graphic with a magnifying glass over the text 'Investigación y análisis'. Below the graphic is a question: 'En investigación, ¿te parece más a la abeja, a la hormiga o a la araña?' with images of a bee, a spider, and an ant. The page also includes a sidebar with 'Administración' and 'Últimas noticias', and a main content area with a list of tasks under the heading 'DISEÑAMOS EL PROYECTO'.

- b. Un sitio google para la totalidad de la investigación que a modo de wiki sirvió para gestionar el trabajo colaborativo y escribir el documento final de la investigación del proyecto:

<https://sites.google.com/site/asaldeasdeames/>



Como estrategia de comunicación de resultados:

- a) Diferentes herramientas digitales permitieron la elaboración de los productos iniciales del proyecto: Movie Market y Videoscribe (para la producción de vídeos explicativos), Power Point, (presentaciones de resultados de trabajo) PhotoShop (elaboración de los posters de gran formato)
- b) Un blog en el que se ponen a disposición de los actores futuros del proyecto las líneas generales del proyecto, los vídeos promocionales y en general la información que permite la colaboración con el proyecto del público en general. Además el blog servirá de soporte para la publicación de los diferentes aportes a la investigación

<http://www.aldeasdeames.blogspot.com.es/>

El trabajo cooperativo

Siguiendo la definición de Jhonson adoptamos un conjunto de estrategias, técnicas y espacios de trabajo que nos permitieron el uso del trabajo en grupo para llegar a la elaboración de un producto a través de las aportaciones de cada uno de los miembros en función de sus intereses y capacidades. Por eso nos propusimos un objetivo vinculado al entorno próximo a través de una tarea relacionada con el “emprendimiento social” y tres estrategias metodológicas básicas (el uso de plataformas y herramientas TIC, el trabajo de campo, la asignación de tareas y funciones) :

El emprendimiento social y el aprendizaje servicio:

Con esta metodología intentamos integrar el aprendizaje teórico con el servicio comunitario como una vía de enriquecer la experiencia educativa, fomentar valores cívicos, animar a la implicación social y fortalecer el bien común.

La metodología del aprendizaje servicio implica:



1. Conexiones curriculares: En este sentido es fundamental resaltar que la propuesta de trabajo es interdisciplinar y recoge métodos de trabajo propuestos para:
 - a) La materia de Antropología, como la actividad investigadora “de campo” en un entorno próximo, recogiendo en una misma investigación un trabajo sobre patrimonio documental y sobre el patrimonio inmaterial de la toponimia y la memoria oral.
 - b) La enseñanza de las Tic: proporcionando un contexto en el que ejecutar las habilidades aprendidas en el aula de estas enseñanzas.
 - c) La materia de música aplicada a contextos de investigación culturales y producciones sociales.
2. Alianza con la comunidad que permitirá identificar necesidades reales y proporcionar los medios para el éxito del proyecto. A este respecto debemos decir que una parte crucial del mismo parte de las conversaciones con los servicios municipales del Ayuntamiento, fundamentalmente a través de las concejalías de cultura y educación. Además se establecieron colaboraciones con comunidades vecinales y familias.

El Trabajo de Campo

Se trataba de facilitar, con esta estrategia que el alumnado aprendiera las técnicas necesarias para poder transmitirlos a los colaboradores futuros, al mismo tiempo que ponían en práctica estas estrategias en el proyecto piloto de forma que el resultado teórico-práctico permitiera ya un primer producto del trabajo. El alumnado involucrado en la creación del proyecto se formó en las estrategias básicas del trabajo de campo etnográfico que consistió fundamentalmente en:

1. Una formación en las estrategias de entrevista antropológica.
2. Formas básicas para la recogida de grabaciones sonoras (días, horas, diferentes formas y condiciones de la grabación)
3. Las metodologías básicas de la antropología audiovisual.

PROPUESTA DE TRABAJO:

Se propone al alumnado un trabajo integrado en el currículum de Antropología, más concretamente en el ámbito de la Antropología cultural. La tarea propuesta al alumnado fue la de **“realizar los estudios preliminares necesarios para el lanzamiento y la ejecución, durante el curso 2014-15, de un proyecto de recogida y catalogación de documentos fotográficos e históricos que nos permitieran recuperar la memoria de nuestro entorno”**.

Se propone como objetivo fundamental del trabajo producir la justificación teórica del proyecto y elaborar los materiales necesarios para el lanzamiento del mismo, teniendo en cuenta que nos interesan fundamentalmente los cambios en las estructuras de comunicación y arquitectónicas, pero también averiguar que permanece y que cambia en los modos de vida rural para saber como afecta a la

vida de las personas, a las costumbres sociales asociadas y como perciben esos cambios sus habitantes.

Nos interesa lanzar un proyecto de trabajo que atienda tanto a los aspectos que se pueden observar visualmente, sino también a aquellos que se pueden escuchar. Aspecto, este último, poco estudiado desde el ámbito de la antropología cultural.

Finalmente y para realizar el proyecto se hará necesario contar con plataformas en la red en la que gestionar y poner a disposición de los participantes los materiales y productos elaborados.

1. Construcción de un mapa geolocalizado con la herramienta Soundcloud, que nos permitirá un acceso rápido a archivos que vinculen información escrita, visual y audiovisual.
1. Creación de un portafolio digital que permita recoger y exponer el material teórico-práctico recogido para su publicación en la Red.
2. Elaboración de los materiales de presentación del proyecto a la comunidad educativa: Carteles de presentación, video promocional, tarjetas recordatorias, código QR....
3. Elaboración de presupuesto.

FASES DEL TRABAJO

1ª Fase: Trabajo de documentación teórica²:

Recopilación de bibliografía, teórica y metodológica de interés para el trabajo.

Investigación en la red para la valoración del tipo de información presente en la misma sobre los diferentes núcleos de población sobre los que se va a trabajar³.

Elaboración de el Estado de la Cuestión en este tipo de trabajos y en el ámbito del Ayuntamiento de Ames.

Elaboración de un informe sobre la metodología de trabajo para la recogida de datos etnográficos y las grabaciones audiovisuales.

Presentación de las estrategias y plataformas para la recogida de datos

2ª Fase: Trabajo práctico:

1. Preparación de un proyecto piloto que permita poner en funcionamiento las diferentes plataformas de recogida de datos, al mismo tiempo que se inicia la recopilación de los primeros documentos.
2. Realización de las primeras grabaciones sonoras e entrevistas.
3. Presentación de un presupuesto inicial para el proyecto.

² Ver proyecto piloto en <https://sites.google.com/site/asaldeasdeames/> (gallego)

³ Ver plantilla de trabajo

<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbXhc2FsZGVhc2RIYW1lc3xneDoxOTI0N2NmYWY1OTFiYWU0>



3ª Fase: Construcción de materiales para el lanzamiento del proyecto:

1. Abrir el entorno del proyecto con cuentas de correo, para el archivo de fotografías, blog de publicación...
2. Inicio de una wiki en Google Sites que permita recoger todas las aportaciones de los miembros del equipo, al mismo tiempo que permite mejorarlos paulatinamente en línea.
3. Creación del Mapa sonoro de referencia en: <http://www.sondames.org/AldeasAmes/>
4. Elaboración en gran formato, con la herramienta PhtoShop de los carteles explicativos del proyecto: Presentación, Metodología, Ámbito, Plataformas, Colabora y Proyecto Piloto.
5. Elaboración del vídeo promocional
6. Elaboración del material de distribución de la información (códigos QR, tarjetas de presentación....)

Temporalización:

- Investigación documental: Octubre 2013-Diciembre 2014
- Preparación de los entornos virtuales: Enero 2014-Marzo 2014
- Preparación proyecto piloto: Marzo-Junio 2014
- Elaboración de materiales promocionales Mayo de 2014
- Presentación del Proyecto a la Comunidad educativa Junio 2014

Plan de trabajo (ver anexo I)

INDICADORES DE ÉXITO DEL PROYECTO

Los principales indicadores a evaluar del proyecto serán:

- Logro final de los objetivos iniciales del proyecto.
- Acogida por la comunidad educativa
- Desarrollan de capacidades TIC relacionadas con la gestión de proyectos prácticos.
- Manejan diferentes herramientas y plataformas TIC de forma autónoma.
- Mejoran las estrategias de trabajo en grupo.

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN Y MECANISMOS DE RECOGIDA DE DATOS

Mecanismos de recogida de datos.

- Fichas de registro individual de participación y trabajo en el aula: ideas previas, conocimientos aportados, conocimientos adquiridos...

- Fichas de registro del trabajo cooperativo del alumnado: participación en el grupo, colaboración, respeto...
- También se evaluará el trabajo final realizado, la limpieza y orden, las actividades realizadas